

Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Kontekstual

Roma Rezeki¹, Herman Mawengkang², Firmansyah³

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Jl. Garu II No. 93, Medan, Indonesia^{1,2,3}
E-mail : rezequiroma2369@gmail.com, Telp: +682277176740

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika berupa Lembar Kegiatan Siswa (LKS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui pendekatan kontekstual pada materi trigonometri untuk SMA kelas X. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang dikembangkan dari aspek keefektifan kepraktisan dan kevalidan LKS. Penelitian ini menggunakan model pengembangan tipe 4-D yang memiliki empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Hasil penelitian ini diperoleh dengan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru matematika. LKS yang telah dikembangkan dilihat dari beberapa aspek sangat valid dengan rata-rata total skor 273,4. Berdasarkan pada hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa LKS yang telah dikembangkan memiliki aspek praktis dalam penggunaannya dengan rata-rata total skor 79,71. Sedangkan, berdasarkan pada hasil tes evaluasi belajar dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan yang sangat baik dengan persentase ketuntasan mencapai 92%.

Kata kunci: *Pengembangan LKS, Geogebra,, Pemecahan Masalah, Motivasi Belajar, Pendekatan Kontekstual.*

Development of Geogebra-Based Student Worksheet to Improve Study Problem Solving and Learning Motivation Through Contextual Learning

Abstract

This study aims to develop mathematics learning tools in the form of Student Activity Sheets (LKS) to improve mathematical problem solving abilities through contextual approaches to trigonometry material for class X high schools. In addition, this study also aims to describe the quality of Student Activity Sheets (LKS) developed from aspects of practicality and validity of the LKS aspects. This research is a development research with the development of a 4-D type model that has four stages, namely defining, designing, and developing. The results of this study were obtained by assessment by material experts, media experts, and mathematics teachers. The worksheets that have been developed are seen from several aspects which are very valid with an average total score of 273.4. Based on the results of the student response questionnaire it can be concluded that the worksheet that has been developed has a practical aspect in its use with an average total score of 79.71. Meanwhile, based on the results of the learning evaluation test it can be concluded that the developed learning device has a very good level of effectiveness with a percentage of completeness reaching 92%.

Keywords: LKS Development, Geogebra, Problem Solving, Learning Motivation, Contextual Approach..

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini sangat bergantung pada guru dan perangkat pembelajaran seperti teknologi informasi agar dapat memotivasi siswa dalam penyelesaian masalah secara matematis. Pembelajaran matematika sangat menekankan pada pendekatan saintifik serta memerlukan suatu perangkat pembelajaran seperti LKS dengan bantuan media pembelajaran ini dapat membantu untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah serta dapat mengaplikasikan dengan teknologi informasi.

Peneliti mewawancarai salah seorang siswa, di salah satu sekolah negeri yang berada di kota Medan yakni SMA Negeri 7 bahwasanya penyajian pembelajaran matematika guru hanya dengan menggunakan buku paket saja dimana buku tersebut tidaklah begitu mudah untuk memahami begitu saja, hal ini berdampak kurang termotivasinya siswa/i dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun LKS digunakan di sekolah hanya berisi materi dan contoh-contoh soal yang tidak memberikan solusi dalam pemecahan suatu masalah.

Siswa menginginkan adanya suatu perangkat pembelajaran berupa LKS yang menarik dan dapat memberikan gambaran ataupun solusi-solusi yang mudah untuk dipahami, serta isi materinya memberikan langkah-langkah pemecahan masalah pada setiap pengerjaan dalam suatu soal sehingga mereka mudah memahami materi yang telah diajarkan tersebut.

Sehingga perlunya melibatkan seorang guru dalam pembuatan Lembar kerja siswa (LKS) agar lebih menarik, hal ini dikarenakan guru dapat menentukan materi apa saja serta pendekatan atau model pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah disajikan oleh guru yang bersangkutan. Menurut (Prastowo, 2011, p. 268) LKS yang dibuat oleh guru dapat lebih menarik, sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan sosial budaya siswa serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Menurut (Shobirin & dkk, 2013) LKS yang berkualitas disusun berdasarkan strukturnya agar diperoleh susunan yang teratur dan sistematis. Adapun komponen LKS terdiri atas (1) judul; (2) petunjuk belajar; (3) kompetensi yang akan dicapai; (4) materi pokok; (5)

informasi pendukung; (6) tugas dan langkah kerja; dan (7) penilaian. Penyusunan LKS yang sudah memenuhi komponen tersebut, maka sudah dapat dikategorikan sebagai LKS berkualitas. Kualitas LKS juga banyak dipengaruhi oleh proses penyusunannya. Menurut Depdiknas (2008) langkah-langkah penyusunan LKS melalui tahapan sebagai berikut; (1) melakukan analisis kurikulum; (2) menyusun kebutuhan LKS; (3) menetapkan judul; dan (4) proses penyusunan LKS.

Peneliti mewawancarai salah seorang guru bidang studi matematika di kelas X, yang bernama Ibu Dhiena Safitri. Peneliti mengamati aktivitas pengajaran di dalam kelas yang telah dilaksanakan selama ini belum menggunakan Aplikasi *Geogebra* sebagai media dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan keterbatasan guru pada penguasaan aplikasi *Geogebra* tersebut. Kegiatan belajar mengajar pada materi trigonometri disajikan di kelas dengan menggunakan media papan tulis, power point dan kertas karton.

Seorang guru bertugas agar dapat memfasilitasi siswa dalam memberikan informasi materi yang telah disampaikan agar sampai dan tepat sasaran, serta memberi kesiapan kepada mereka kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. (Slameto, 2010, p. 97) guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa.

Di era Industri 4.0, teknologi sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan sudah sepatutnya digunakan pada setiap pembelajaran yang bertujuan agar memfasilitasi dan membimbing siswa dalam pembelajaran matematika, aplikasi ini dirancang secara khusus dalam pembelajaran matematika dan bisa didapatkan secara gratis maupun berbayar seperti *Geogebra*, *Cabri*, *Maple*, dan sebagainya. Menurut (Kusumah, 2003) program-program komputer sangat ideal untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran konsep-konsep matematika yang menuntut ketelitian tinggi, konsep atau prinsip repetitif, penyelesaian grafik secara tepat, cepat, dan akurat.

Salah satu aplikasi untuk mendukung pembelajaran matematika adalah *Geogebra*, merupakan pembelajaran modern berbasis komputer yang bisa dijadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. *Geogebra* adalah suatu software atau aplikasi yang dirancang secara

husus sebagai aplikasi inovatif dan mudah dipahami dengan visualisasi gambar yang menarik agar memotivasi siswa untuk mendalami pembelajaran pada materi pelajaran trigonometri.

(Mainali, Besh, & Key, 2008) pembelajaran dengan menggunakan *GeoGebra* sangat membantu dalam pembelajaran khususnya matematika; (1) memberikan fleksibilitas pada guru, dengan menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *GeoGebra*, guru akan beradaptasi untuk menggunakannya dan mengembangkan pembelajaran; (2) menjadikan siswa sebagai asisten pengajaran, melalui peragaan media *GeoGebra* dari guru, diharapkan siswa mengerti dan mengajarkan kepada siswa lain mengenai konsep matematika yang diajarkan; (3) sistem pembelajaran terpusat pada siswa, dengan mengaplikasikan konsep matematika dalam Teknologi *GeoGebra*, dengan dukungan Teknologi dengan bantuan *GeoGebra* terjadinya peningkatan interaksi dalam pembelajaran matematika hal ini membuat siswa berusaha menerapkan konsep matematis dalam visualisasi Teknologi tersebut; (4) meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

Upaya dalam memotivasi siswa pada pembelajaran, diperlukan adanya suatu alat bantu di setiap pembelajaran matematika khususnya pembelajaran trigonometri. Media atau alat bantu yang bertujuan sebagai alat untuk memudahkan atau menarik perhatian siswa agar siswa termotivasi dalam pembelajaran matematika, materi yang disampaikan oleh guru dapat lebih dipahami, hal ini dikarenakan metode mengajar yang telah disampaikan oleh guru akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar hal ini sesuai menurut (Sudjana, 2006). Media dalam pembelajaran matematika sangat beragam, misalnya alat ukur, alat peraga, OHP, internet, dan komputer.

Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep proses belajar, yang bersifat dalam membantu guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata sehari-hari serta memotivasi siswa. Dengan begitu diharapkan siswa bisa menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata. Menurut NCTM (2010:1) tentang

10 kriteria "*worthwhile problem*" salah satunya yaitu "*The problem encourages student engagement and discourse*" yang jika diterjemahkan berarti masalah, dapat mendorong keterlibatan dan wacana siswa.

Siswa dituntut untuk lebih fokus dan lebih meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan diharuskan memiliki kesadaran untuk menyelesaikan pada setiap permasalahan yang ada. Siswa diharapkan agar mampu memahami masalah, dan mampu merencanakan dalam penyelesaian masalah matematika itu sendiri. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000), fokus menjadikan pemecahan masalah sebagai pembelajaran utama matematika.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah disebabkan oleh, lingkungan belajar yang kurang kondusif, bahan ajar yang tidak sesuai dengan harapan, kurangnya motivasi siswa terhadap pelajaran matematika yang disebabkan oleh model atau pendekatan pembelajaran yang disampaikan guru kurang bervariasi pada saat pembelajaran, guru masih sebagai sumber belajar sehingga siswa tidak diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi diri agar siswa mampu menemukan dalam kemampuan pemecahan masalah.

Sehingga penelitian ini bertujuan, tentang pengembangan perangkat pembelajaran berbantuan *Geogebra* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi matematis siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Medan, yang berada di Jalan Timor No. 36, Gaharu Medan. Subjek penelitian adalah kelas X SMA Negeri 7. Penelitian ini disesuaikan dengan jadwal pembelajaran untuk mata pelajaran matematika kelas X tahun pembelajaran 2018/2019 semester genap.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Semester 2 (dua) SMA Negeri 7 Medan, kemudian objek dalam penelitian ini adalah Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dengan berbantuan *Geogebra* melalui pendekatan Pembelajaran Kontekstual pada materi trigonometri. Bahan pendukung dalam pembelajaran ini berupa Lembar Kegiatan Siswa yang dikembangkan untuk menguji

keefektifan, dan kepraktisan, serta tes kemampuan pemecahan masalah melalui pembelajaran kontekstual, dan angket motivasi belajar siswa. Uji coba akan dilakukan di kelas X IPA (5) sebanyak 30 orang siswa.

Model dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development (R&D) yaitu penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Sugiyono, 2012, p. 407) pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut lalu kemudian produk tersebut akan di uji cobakan.

Model Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (Four D) yang telah dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Pengembangan ini terdiri dari empat tahapan, yaitu; 1) tahap pendefinisian (*define*), 2) tahap perancangan (*design*), 3) tahap pengembangan (*develop*), dan 3) tahap penyebaran (*disseminate*). Pengembangan ini di modifikasi dari model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) (Sivasailam & dkk, 1974, p. 5).

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan pengembangan model 4-D yang meliputi: *Define, Design, Develop, and Disseminate*, sehingga prosedur pengembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

(Define)

Pada tahap ini adalah untuk mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi, meliputi 5 langkah yaitu: analisis awal akhir (*font-end-analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

(Design)

Tahap ini bertujuan dalam merancang perangkat pembelajaran, lalu kemudian diperoleh *prototype* (contoh perangkat pembelajaran). Ada empat langkah yang mesti dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*), (3) pemilihan format (*format*

selection), (4) perancangan awal (*initial design*).

(Develop)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan melalui dua langkah sebagai berikut:

a. Validasi ahli

Pada langkah ini, evaluasi dilakukan oleh 3 orang ahli dalam bidangnya dengan menggunakan lembar penilaian LKS. Validator menilai LKS yang telah dikembangkan serta memberi kritik dan saran oleh validator guna menyempurnakan LKS yang telah dikembangkan. Penilaian para ahli mencakup isi (materi), penyajian, bahasa, dengan karakteristik Pendekatan pembelajaran kontekstual dan kesesuaian LKS dengan kurikulum yang sudah ditentukan disekolah tersebut.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan pada siswa kelas X IPA (5) SMA Negeri 7 Medan bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran agar segera mengadakan perbaikan LKS yang telah dirancang sehingga menghasilkan LKS yang efektif dan praktis untuk digunakan. LKS tersebut diuji cobakan di sekolah untuk mengukur efektifnya dan kepraktisan LKS yang telah dikembangkan.

Lalu dilanjutkan dengan menyebarkan angket kepada siswa agar mengisi angket tersebut yang telah disebarkan, ini dilaksanakan setelah selesainya penggunaan LKS kemudian kegiatan yang telah dilakukan dilihat apakah adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika dan motivasi belajar siswa.

Disseminate

Karena keterbatasan waktu dalam penelitian ini dikarenakan siswa/i dalam menghadapi persiapan ujian UAN oleh sebab itu penelitian ini hanya terbatas pada proses *define, design, dan develop* saja.

Adapun alat yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini yaitu dengan melakukan peninjauan dan observasi ke sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian dengan melakukan beberapa kegiatan yang diantaranya adalah sebagai berikut:

Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran matematika untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Wawancara

dilakukan dengan cara mewawancarai salah seorang guru matematika SMA Negeri 7 Medan yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang karakteristik siswa, karakteristik pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut sebagai pedoman untuk membuat rancangan awal LKS yang akan dikembangkan.

Observasi

Observasi yaitu suatu kegiatan melalui dengan cara mengamati secara langsung ke objek penelitian. Kegiatan yang dilakukan dari jarak dekat. Observasi adalah suatu ukuran atau penilaian terlaksananya LKS ataupun hasil dan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Medan, kegiatan yang di observasi seperti aktivitas siswa dan partisipasi siswa sewaktu dalam pembelajaran, penggunaan media *Geogebra* di saat belajar.

Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan jawaban skala (*rating scale*). Lembar ini terdiri dari lima skala penilaian yaitu 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Ada beberapa angket yang akan diukur dalam penelitian ini yang terdiri dari:

Tes

Tes awal dan tes akhir untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan pemecahan masalah dan motivasi siswa terhadap materi trigonometri melalui pendekatan pembelajaran kontekstual.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang diperoleh dari instrumen penelitian yaitu dari data kualitatif dan kuantitatif yang memenuhi penilaian aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Adapun data kualitatif diperoleh dari respon siswa serta saran dari para ahli dan data kuantitatif diperoleh dari angket setelah materi disajikan dengan menggunakan LKS berbantuan *Geogebra* melalui pendekatan pembelajaran kontekstual. Analisis dilakukan sebagai berikut:

Analisis Kevalidan

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis kevalidan adalah angket penilaian Lembar Kegiatan Siswa untuk ahli materi, ahli media, dan guru matematika dengan melakukan tabulasi data dari validator lalu menghitung

rata-rata jumlah skor yang diperoleh dengan rumus sbb:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

dengan: \bar{x} = rata-rata perolehan skor

$$\sum x = \text{perolehan jumlah skor}$$

$$n = \text{banyaknya validator}$$

Rata-rata skor diatas diubah menjadi kriteria kualitatif berdasarkan pada tabel berikut (Widoyoko, 2009, p. 238)

Analisis Kepraktisan

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis kepraktisan adalah angket respon siswa. Analisis kepraktisan dilakukan dengan langkah-langkah yang sama dengan analisis kevalidan di atas, dengan interval kriteria angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel. Interval Kriteria Angket Respon Siswa

No.	Rentang Skor	Kriteria
1	$\bar{x} \geq 83,99$	Sangat Praktis
2	$68,00 < \bar{x} \leq 83,99$	Praktis
3	$52,00 < \bar{x} \leq 68,00$	Cukup Praktis
4	$36,01 < \bar{x} \leq 52,00$	Kurang Praktis
5	$\bar{x} \leq 36,01$	Sangat Kurang Praktis

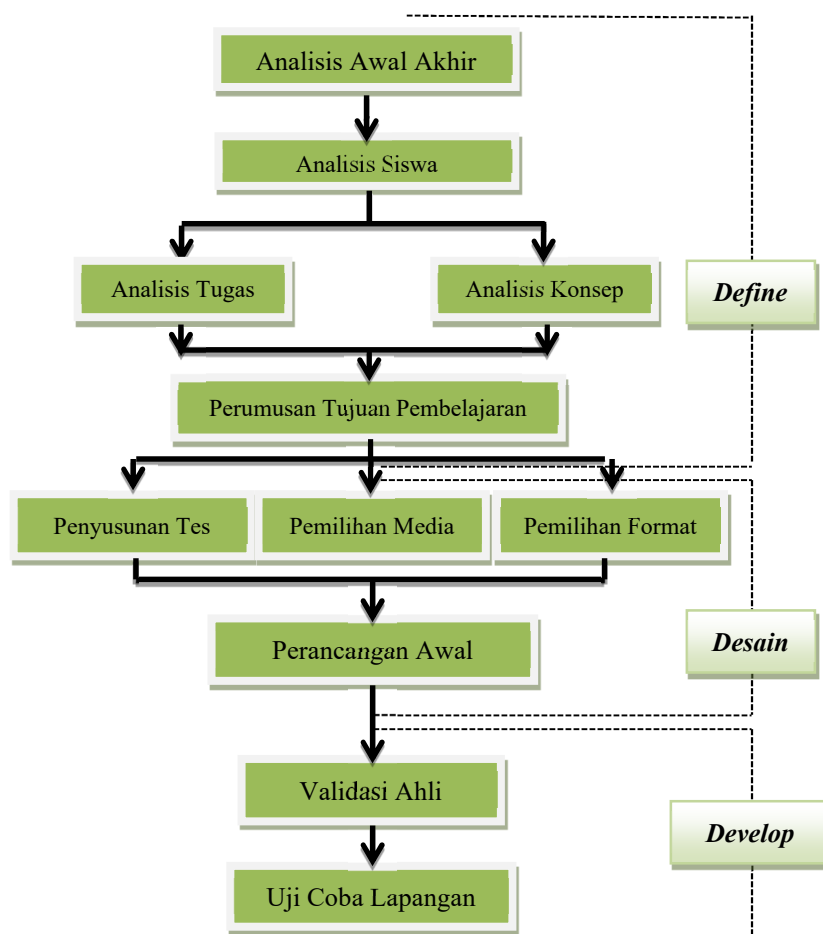
Analisis Keefektifan

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis keefektifan LKS ini adalah dengan menggunakan penilaian postes yang diambil dari instrumen kemampuan pemecahan masalah siswa. Analisis keefektifan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Melakukan tabulasi data tes evaluasi hasil belajar siswa.
- Menghitung persentase ketuntasan tes evaluasi hasil belajar siswa.

$$\text{persentase ketuntasan (x)} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

- Kemudian persentase ketuntasan tes evaluasi hasil belajar siswa dicocokkan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes evaluasi hasil belajar siswa sebagai berikut (M. Ngalm Purwanto, 2004: 82):



Gambar Skematis Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model 4-D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan lembar kegiatan siswa yang diujikan dan produk dari penelitian pengembangan ini adalah lembar kegiatan siswa (LKS) yang memenuhi kriteria kepraktisan kevalidan dan efektif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

Pada pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang

bertujuan menghasilkan lembar kegiatan siswa (LKS)

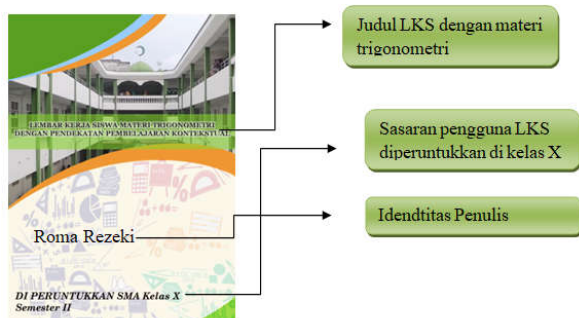
Tahap Pendefinisian:

Pada tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan - kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap ini kegiatannya mencakup 5 langkah yang terdiri dari: analisis awal dan akhir, analisis siswa, analisis konsep analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan:

Tujuan dari tahap ini adalah merancang lembar kegiatan siswa (LKS), sehingga diperoleh lembar kegiatan siswa (LKS) yang telah siap digunakan. Tahap ini dimulai setelah ditetapkan pembelajaran khusus. Ada empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1)

penyusunan tes, (2) pemilihan media, (3) pemilihan format, (4) perancangan awal.



Gambar. Pengembangan LKS Trigonometri

Tahap Develop

Validasi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan perangkat pembelajaran sebelum dilakukannya uji coba. Hasil validasi kemudian dianalisis dan ditindaklanjuti sesuai masukan ahli materi serta ahli media sehingga didapatkan rancangan perangkat pembelajaran yang baru.

Setelah itu, rancangan perangkat pembelajaran yang baru tersebut dinilai oleh guru matematika. Penilaian dilakukan oleh seorang guru matematika kelas X SMA Negeri 7. Hasil penilaian oleh guru matematika kemudian dianalisis dan dijadikan acuan untuk memperbaiki LKS pembelajaran matematika sebelum dilakukannya uji coba ke siswa di sekolah.

Uji coba perangkat pembelajaran matematika ini dilakukan di SMA Negeri 7 Medan. Penilaian respon siswa dengan menggunakan angket respon siswa dan dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran setelah menggunakan LKS. Hasil penilaian angket respon siswa ini kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan LKS oleh siswa.

Tes Evaluasi Hasil Belajar

Tes evaluasi hasil belajar dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran pada materi pokok trigonometri atau setelah selesai dilakukannya uji coba perangkat pembelajaran. Tes evaluasi hasil belajar berbentuk soal uraian berjumlah 6 butir soal yang harus diselesaikan oleh siswa selama 75 menit.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusumah, Y. (2003). Desain dan Pengembangan Bahan Ajar Matematika Interaktif Berbasis Teknologi Komputer. *Proceeding National Seminar on Science and Mathematics Education*.
- Mainali, Besh, R., & Key, M. B. (2008). *Using dynamic geometry software Geogebra in developing Countries: A case Study of Impressions of Mathematics Teachers in Nepal*. Nepal.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Shobirin, M., & dkk. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Semarang. *Journal of Primary Education*. 2 (2).
- Sivasailam, T., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakary.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.